PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 23, tirsdag 12. desember 1989

Redaksjonelt

Den endelige, absolutte, definitive dato for DEFCON 2 er nå bestemt. Det blir 12. - 14. januar 1990. Se bort fra tidligere annonserte datoer. Trond Jansens faste spalte "MERKEDAGER......" blir for siste gang trykket idag. Den har nå vært i hvert eneste nummer i et år - det får være nok. Det samme gjelder for Jon Venbakkens "HVORDAN VINNE......" serie. Takk til begge to. Av andre ting som bør nevnes er at det har vært snakk mellom ARES-Bjølsen og Ares-Blindern om å utgi PHOBOS sammen. Full enighet er det ennå ikke om dette prosjektet, så vi kommer tilbake med mer om dette etter nyttår. Vaskingen går sin skjeve gang, hvilket fører til at "Hall of Infamy" stadig øker i omfang.
Til slutt, siden dette er årets siste nummer. God jul og godt nytt år til alle våre lesere.

Advanced Dungeons & Dragons®

Klubbmesterskapet i AD&D ble som kjent (og omtalt i Phobos nr 22) avholdt tirsdag 21. desember. Vi lovet hederlig omtale av deltagere og ikke minst vinnere. Så her kommer det:

1. PLASS

STEN HUGO HILLER
BORGER BORGERSEN
JON VENBAKKEN
ANDREAS ØRLYNG
ERLEND MILLER

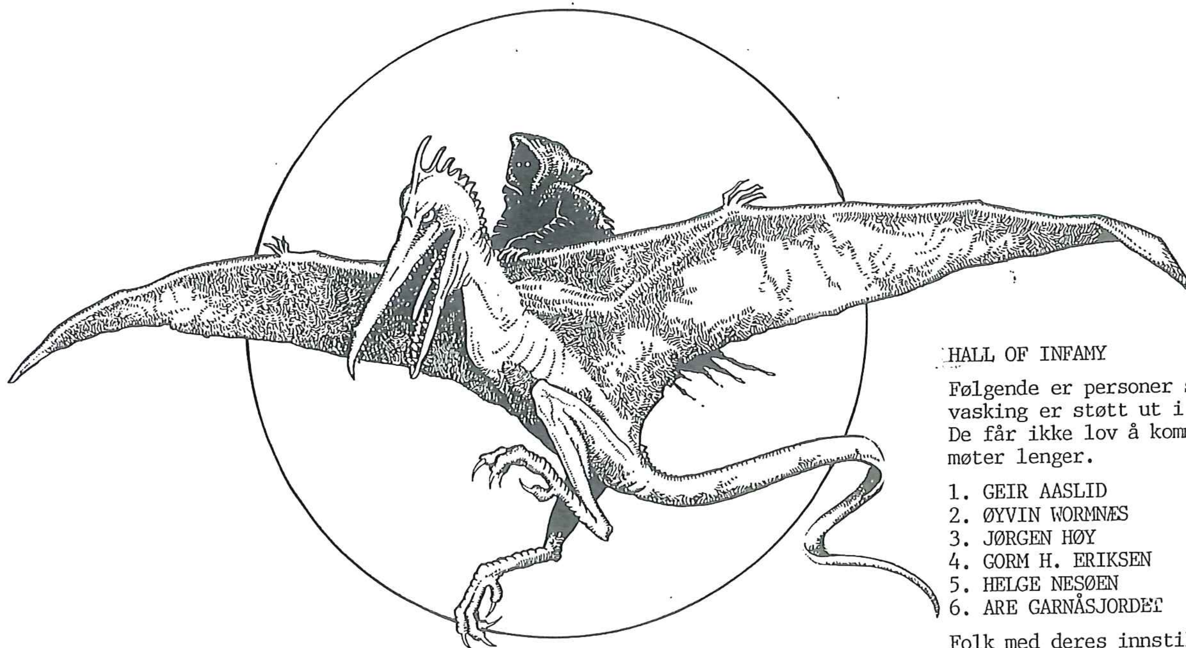
2. PLASS

Anders Wagle
Per Morten Klette
Dr Tomas Demon
Christian Pedersen
Tobias Vigmostad

3. PLASS

Erik Andersen
Fredrik Vogel
Harald Fusdal
Per Vigmostad
Jan Fredrik Pedersen

Det var særlig vanskelig å skille mellom 1. og 2. plassen. Der måtte det fintelling til. Vi beklager nok en gang at det 4. laget aldri fikk spille.



HALL OF INFAMY

Følgende er personer som pga manglende vasking er støtt ut i det aller mørkeste. De får ikke lov å komme på Ares sine møter lenger.

1. GEIR AASLID
2. ØYVIN WORMNÆS
3. JØRGEN HØY
4. GORM H. ERIKSEN
5. HELGE NESØEN
6. ARE GARNÅSJORDET

Folk med deres innstilling bør søke asyl i ~~DDR~~ Romania.

JONS VERDEN

Guildmaster-rock

Jeg klarte et par Perception-kast for noen uker siden og oppdaget eks-Hexagon-formann og James Bond-gründer Stein Kulseth i radio og TV som halvparten av rocke-duoen "The Contenders". Dum som jeg er, skjønte jeg ikke at mannen selvsagt også har gitt ut plate. Men nå har jeg altså skjønt det, og siden det ikke har stått om det i Phobos før, er det herved nevnt: Hexagon-formenn har en umettelig trang etter personlig PR, og benytter seg ofte av musikalske virkemidler. Ved siden av Stein er jo Egil Moe et godt eksempel på dette. Hvem blir den neste? Siden det sikkert er i seneste laget, skal jeg ikke prøve meg på en plateanmeldelse. Men musikken brødrene Kulseth produserer er i hvert fall mer genial enn tekstene.

WHAT A SENSATION
S. Kulseth/B. Kulseth

NOW THAT I'VE KISSED YOU
NOW THAT I'VE TOLD YOU
HOW MUCH I'VE MISSED YOU
I WANT TO HOLD YOU

I SAW YOU STANDING
DOWN AT THE STATION
MY HEART WAS POUNDING
WHAT A SENSATION

I WANT YOU
I NEED YOU
DAYS FEEL LIKE YEARS WHEN I'M AWAY

GENTLY YOUR SWEET CHARMS
END MY FRUSTRATION
WHEN YOU'RE IN MY ARMS
WHAT A SENSATION

Impro-L

Impro-L er et improvisasjons-rollespill som ikke har noe med Impro-1 å gjøre. Dessuten er det laget av meg alene. Merkelig nok ble det lansert på samme måte som Impro-1, nemlig i Phobos, uten omfattende markedsføringstiltak. Jeg håpet vel at det skulle utvikle seg til et kultspill, på samme måte som Impro-1. (Jeg gjentar at Impro-L ikke har noe med Impro-1 å gjøre!)

Vi var en gruppe som prøvde det nylig. Først spilte vi et slags fantasy-scenario hvor jeg var klovn og mesteparten av handlingen foregikk i myrer og vollgraver. Så spilte vi et storby-scenario hvor en kristen sosialarbeider skulle frelse sin nevø, som var leder for en ungdomsbande.

Prinsippene for Impro-L gidder jeg ikke å forklare. Det er jo noe av vitsen med kult-spill at ikke hvem som helst skal delta i debatten om dem. Og selv de brave deltakere hadde åpenbare problemer med prinsippene. Prinsippet om at man skulle og måtte uttrykke seg kun i direkte verbal form eller ved hjelp av fysiske handlinger ble imidlertid forstått. De autentiske volds-scenene i 2. etasje på Bjølsen var sterke. Et stund trodde jeg faktisk Tomas skulle bli skadet, men det gikk bra.

Spillet hadde både meget positive og meget negative trekk. Det er neppe det endelige Impro-spill (jeg gjentar at Impro-L...), men det vil forhåpentligvis i det minste bli nevnt når Johannes kommer til beskrivelsen av Impro-kultene i sin serie om Ares' historie.

Gothcon 1990

Forberedelsene til Arcon 6 (Eller Arcon 7? Eller "Arcon 7"?) ble nylig startet. Og det skader vel ikke å tenke på Gothcon XIV heller. Gothcon er i påsken, men for at det skal ha noen hensikt å dra dit (les: få deltatt i turneringer) er det trolig nødvendig å overholde en påmeldingsfrist som er i slutten av januar.

Jeg vet ikke om jeg skal dra selv, men det kan godt hende. Og selv om et Gothcon uten meg kan virke meningsløst, er det sikkert noen som drar likevel... Poenget er at du i løpet av julen og nyttårshelgen bør ha tenkt over hva du skal si når noen i begynnelsen av januar spør om du vil være med til Gøteborg, og vil ha svar i løpet av tre timer.

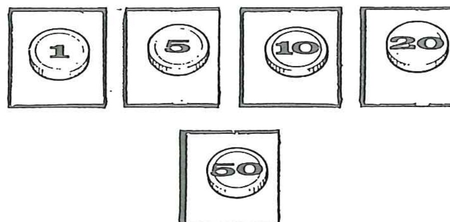
Hvordan vinne Machiavelli

Snufs, snufs. Dette blir den siste artikkelen i "Hvordan vinne"-serien. Men selv om det er leit at serien opphører, har du i hvert fall lært hvordan du skal vinne 23 spill, så din fremtid burde være sikret. Hovedårsaken til at jeg gir meg nå, er rett og slett at jeg misliker de fleste brettspill. Det blir derfor for langt mellom de interessante spillene. Og det ville ha blitt enda verre fremover - hva synes du f.eks. om "Hvordan vinne Conquistador", "Hvordan vinne Narvik" eller "Hvordan vinne Naval War"? Avskyelig.

Når det gjelder Machiavelli, kan jeg jo begynne med å anbefale å ta en titt på "Hvordan vinne Diplomacy", som stod i Phobos nummer 7. Der står det om slike viktige egenskaper som å ha skjegg, og evnen til å virke både tillitvekkende og truende overfor mindre dyktige spillere.

Men det er noen viktige forskjeller på Machiavelli og Diplomacy. For det første er Machiavelli et mindre dynamisk (og derfor dårligere) spill enn Diplomacy. Man bør føre en mer langsiktig politikk og regne med at kriger tar lang tid. Og man kan derfor i større grad enn i Diplomacy gardere seg mot backstabbing. Det gjelder bare å ha nok arméer. På den måten beskytter man seg også mot økonomiske ordre, som riktignok er gufne, men fryktelig dyre.

En annen viktig forskjell i forhold til Dipomacy er at enkelte land er mye bedre å ha enn andre. Man kan riktignok gråte over å få Tyrkia i Diplomacy, men å få Tyrkia i Machiavelli er en utfordring av helt andre dimensjoner! Og det gjør ikke saken bedre at de virkelig gode landene (Venezia og Frankrike) er vanskelige å organisere noen effektiv opposisjon mot. Men det er nettopp det man må gjøre. Gyv løs på Venezia øyeblikkelig, og gi Frankrike klar beskjed om at han skal avholde seg fra å ekspandere! For de store blir strategien motsatt. Der gjelder det å sitte på gjerdet og tjene penger, og å praktisere splitt-og-hersk-teknikker.



Fransk

Vårt franske medlem, Jan-Bertrand, prøvde å tigge seg til en avtale om postsendt Phobos før han dro tilbake til snegle- og froskespisernes hjemland. Alt han oppnådde var en avtale om at vi skal sende ham Phobos hvis klubben hans begynner å utgi et blad som de sender oss. Nå dukket han plutselig opp på Bjølsen og ga meg en papirhaug med franske rariteter, og oppnådde to postsendte nummer av Phobos som takk...

Til glede for James Bond-tilhengere trykker vi derfor stats for lederne av S.P.E.C.T.R.E., som betyr "Special Executive for Counterintelligence, Terrorism, Revenge and Extortion" og er den "virkelige" skurke-organisasjonen i JB. TAROT er som kjent funnet på av rettighets-messige årsaker. Materialet kommer fra et obskurt fransk rollespill-magasin som har lansert noen utvidelser til den vanlige franske (TAROT-)versjonen av JB-spillet.

Alle de tre skurkene er Major Villains. Dessuten finner du i det vanlige engelske JB-spillet stats for S.P.E.C.T.R.E.-Criminal-ene Kronsteen, Grant, Brandt, Bunt, Klebb og Osato. Med litt kjennskap til filmene (eller bøkene) i tillegg, skulle du være godt rustet for å lage en S.P.E.C.T.R.E.-basert JB-kampanje.

Ernst Stavro Blofeld

FOR : 11 DEX : 8 VOL : 13 PER : 13 INT : 14

COMPÉTENCES (NIVEAU / CHANCE DE BASE) : Charisme (14/27), Combat au Corps-à-corps (10/21), Combat à Distance (10/20), Conduite Auto (7/17), Cryptographie (13/27), Déguisement (11/26), Electronique (14/23), Interrogation (12/26), Sixième Sens (9/22), Torture (9/22), Usages Locaux (8/21).

TAILLE : 1,77 m
POIDS : ? **
AGE : ? *
APPARENCE : Bonne **
POINTS DE CÉLÉBRITÉ : 70
POINTS DE SURVIE : 12
VITESSE : 2
CLASSE DE DÉGATS À MAINS NUES : B
ENDURANCE : 30 heures
CAP. COURSE/NAGE : 40 mn
CAP. CHARGE : 71-95 kg

CHAMPS D'EXPÉRIENCE : Droit, Economie/Affaires, Génie Mécanique, Informatique, Sciences Politiques.
FAIBLESSES : Néant.
IDIOSYNCRASIES : Il caresse en permanence un chat angora, blanc, qui ne le quitte jamais (cela ne constitue pas un *Lien Affectif*)

* Selon Ian Fleming (Opération Tonnerre), Blofeld est né le 28 Mai 1908. Cette précision peut être importante dans votre campagne si vous avez pris la décision de la dater.

** L'apparence de Blofeld est soumise à des variations importantes. On sait qu'il a subi au moins deux opérations majeures de chirurgie plastique et que des traitements divers ont profondément modifié sa silhouette.

Néna Blofeld

FOR : 6 DEX : 10 VOL : 13 PER : 10 INT : 13

COMPÉTENCES (NIVEAU / CHANCE DE BASE) : Charisme (14/27), Combat au Corps-à-corps (10/21), Combat à Distance (10/20), Conduite Auto (7/17), Electronique (14/23), Equitation (8/19), Interrogation (12/26), Nautisme (5/15), Pilotage (4/14), Séduction (10/23), Sixième Sens (9/22), Torture (9/22).

TAILLE : 1,78 m
POIDS : 65 kg
AGE : 25
APPARENCE : Séduisante
POINTS DE CÉLÉBRITÉ : -10
POINTS DE SURVIE : 9
VITESSE : 2
CLASSE DE DÉGATS À MAINS NUES : A
ENDURANCE : 30 heures
CAP. COURSE/NAGE : 40 mn
CAP. CHARGE : 46-70 kg

CHAMPS D'EXPÉRIENCE : Beaux-arts, Droit, Economie/Affaires, Informatique, Sciences Politiques, Toxicologie.
FAIBLESSES : Néant.
IDIOSYNCRASIES : Néant.
SIGNES PARTICULIERS : Absence de sein gauche (anomalie de naissance)

Emilio Largo

FOR : 13 DEX : 12 VOL : 14 PER : 10 INT : 11

COMPÉTENCES (NIVEAU / CHANCE DE BASE) : Agilité (6/18), Charisme (12/26), Combat au Corps-à-corps (12/25), Combat à Distance (8/19), Conduite Auto (5/16), Electronique (4/15), Equitation (8/20), Furtivité (6/20), Interrogation (9/20), Jeu (10/20), Nautisme (13/25), Pilotage (8/19), Plongée (10/22), Séduction (9/22), Torture (9/21), Usages Locaux (4/14).

TALENTS : Connaisseur.
TAILLE : 1,85 m
POIDS : 92 kg
AGE : 40
APPARENCE : Attirante
POINTS DE CÉLÉBRITÉ : 20
POINTS DE SURVIE : 10
VITESSE : 2
CLASSE DE DÉGATS À MAINS NUES : B
ENDURANCE : 32 heures
CAP. COURSE/NAGE : 55 mn
CAP. CHARGE : 96-125 kg

CHAMPS D'EXPÉRIENCE : Collections rares, Informatique, Jeux de réflexion, Natation, Ski nautique.
FAIBLESSES : Néant.
IDIOSYNCRASIES : Néant.

MERKEDAGER 12. DESEMBER

Tirsdag 12. desember. Molotov har sendt Folkeforbundskommisjonen et meget kort svar, hvor han på regjeringens vegne takker for den elskverdige innbydelse til å delta i diskusjonen om det finske spørsmål. Regjeringen ser seg imidlertid ikke i stand til å ta imot innbydelsen av grunner som sovjetregjeringen allerede den 4. desember har satt fram overfor Folkeforbundets sekretariat.

Den finske frontberetning melder om uavbrutte angrep på Det karelske nes og om hissige kamper ved Toivajärvi på østgrensen. Russerne er over alt blitt vist tilbake med store tap. Bl. a. skaffer de finske skipatruljer som opererer selvstendig, russerne de alvorligste overraskelser. Finnene har rettet flyangrep mot den russiske Murmansk-bane.

Tirsdag 12. desember 1939. Den tyske amerikadamper «Bremen» (51 731 tonn) kommer til Tyskland fra U. S. A. Skipet har vært forfulgt av en engelsk ubåt. Denne har ikke villet angripe uten varsel, og dette har den ikke fått høve til da den har vært truet av et tysk fly.

Ifølge en melding som er kommet til den sveitsisk-tyske grense fra nasjonalsosialistisk høyere hold har Gestapo henrettet tre personer, kamerater av Georg Elser som ble dømt for bombeattentatet i München 8/11. Disse tre ble henrettet for å dekke over den kjensgjerning at Elser har sittet i en konsentrasjonsleir fra 1937 til etter attentatet.

Torsdag 12. desember 1940. Det hittil lengste tyske flyangrep ble i natt rettet mot Birmingham. Også industribven Sheffield ble angrepet.

Torsdag 12. desember 1940. I Beograd undertegnes en vennskapspakt mellom Jugoslavia og Ungarn.

Jerngarden i Romania myrdet i tiden 27.—30. november i alt 2 160 personer. Hæren krever Jerngarden oppløst, men Antonescu går bare med på å avvæpne den. *Horia Sima* blir sittende i regjeringen.

Italienske troppemasser er begynt en framrykning gjennom Devol-dalen og trykker grekerne tilbake mot Pogradetz. I kystavsnittet rykker derimot greske styrker raskt vestover mot Valona og Berat.

Torsdag 12. desember 1940. Britene har tatt over 20 000 fanger under kampene ved Sidi Barrani. Blant fangene er sjefen for det italienske armékorps. Den italienske tilbaketrekning blir stadig forstyrret av det britiske flyvåpen, av britiske pansertropper og britiske flåtestyrker. I alt tre italienske divisjoner er blitt fullstendig splittet ved de britiske angrep. En regner med at det på britisk side deltar i alt 50 000 mann i operasjonene. Den britiske framrykning vestover fra Sidi Barrani fortsetter. Tobruk blir kraftig bombet av britiske fly.

Fredag 12. desember 1941. General *Cunningham* ledet personlig operasjonene fra en panservogn på selve slagmarken. Da han fikk melding om at Sidi Rezegh var falt, ga han ordre til alminnelig retrett. Straks etter kom imidlertid den britiske øverstkommanderende i Midt-Østen, general *Auchinleck*. Han ga kontraordre og lot *Ritchie* overta kommandoen etter Cunningham. Sidi Rezegh ble gjenerobret like etterpå.

Lørdag 12. desember 1942. Fra kampene på New Guinea meldes at de allierte har erobret Gona.

Søndag 12. desember 1943. Sovjet- Samveldet og Tsjekkoslovakia undertegner en vennskapspakt om gjensidig støtte og samarbeid etter krigen.

Søndag 12. desember 1943. Marsjal *Tito* har dannet en provisorisk regjering i Jugoslavia.

Tirsdag 12. desember 1944. Nordøst for Hagenau rykker allierte styrker 13 km fram og bryter gjennom Maginot-linjens forsvarsverker. I Jülich—Düren-avsnittet rykker andre styrker fram mot elven Roer. I Hellas har «Eam» bedt de britiske tropper om å få vite våpenstillstandsbetingelsene.



Fronten 1. oktober 1944 — Fronten 1. desember 1944 — Fronten 15. mars 1945
Områder som fremdeles ble holdt av tyskerne i mai 1945 — Nøytrale land.

TROND JANSEN

DEFCON 2

På tross av onde tungers påstander om det motsatte—*DEFCON* er tilbake. I helgen **12.–14. januar** avholdes *DEFCON 2*, som vanlig i **Hus 17, Kringsjå Studentby**. Som navnet antyder, er dette en con primært for krigsspill, selv om det nok vil bli satt opp noen mindre voldelige brettspill også. Det man derimot ikke vil finne, er **rollespill** (for de som føler seg urettferdig behandlet, er det løse planer om å arrangere en rollespillcon senere under navnet **NecronomiCon**).

Programmet er ikke fastsatt ennå, men vi har et par ting på tapetet. Hvis interessen melder seg, vil det bli en **ASL-session** à la *DEFCON 1/ARCON 5*. **World in Flames**-fanatikerne er satt under press for å arrangere noe, kanskje en Series Replay av slaget mot Hexagnomene? Johannes planlegger en turnering i **A House Divided**, mens **Civilization**-tilhengere vil få anledning til å teste **West Extention Map**-tillegget. Ønsker om **Empires in Arms**-spill kan også kanskje oppfylles. Dessuten er det planer om en **lagturnering**

I tillegg vil det bli holdt **auksjon**, såfremt vi får inn nok materiale. Folk oppfordres til å ta med gamle spill og full lommebok, evt. pantsette huset!

Dataspill-interesserte vil også få mulighet til å leke med joystick'en sin, da det har kommet en del interessante krigsspill i det siste—vi nevner i fleng **Battlehawks 1942**, **Their Finest Hour** og **M1 Abrams Tank**(?). En eller flere PC-er vil bli satt opp, eventuelle Amiga-eiere som kunne tenke seg å stille opp er hjertelig velkomne.

Ellers blir det betraktelig bedre serveringstilbud i år, i og med at det er åpnet resturant i første etasje av lokalet. Denne serverer meget rimelig mat og drikke, med et vidt spektrum av kjøtt- og alkoholholdighet. Vi regner med at deltagerne kan ta med varene opp i spillokalene uten innsigelser. Dessuten vil de som ønsker et lite minne fra con'en kunne få kjøpt **Forsvarets felt-T-skjorter med DEFCON-motiv**, som nok vil bli et samleobjekt! Opplaget vil bli **meget begrenset**, sannsynligvis selges ikke mer enn 10 stk. under arrangementet. For å være sikker på å få en slik bør du forhåndsbestille **før jul**, da får du den også til kostpris (ca. kr. 80).

Interesserte bes være på utkikk etter oppslag hos Spillspesialisten, hvor nærmere info vil bli satt opp etterhvert. Men det er et stort behov for bidragsytere, det være seg å arrangere turneringer, dataspill, gofers etc. Disse bes kontakte undertegnede snarest, under samme adresse som DEIMOS-redaksjonen.

—*geir aalberg*

Påmelding til DEFCON 2:

Send kr. 50 (kun påmeldingsavgift)
eller kr. 130 (påmeldingsavgift + T-skjorte) til
Postgirokonto 2 72 80 46
DEFCON
OSLO.

D&D kampanjen

Til Kim S. Olsen

Før jeg fortsetter med historien, må jeg etterlyse en spiller som kan spille fast på tirsdager og enkelte fredager. Karakteren det er snakk om er Alatys, en kvinnelig tyv av 9. grad, med en god del magiske gjenstander. Interesserte kan melde seg til meg, eller ringe 23 84 11.

Det er en fordel om en har spilt rollespill før. Karakteren er True Neutral. Alatys er ikke destruktiv, så blodtørstige kan holde seg unna.

Videre blir det snart en duell mellom 6 fra Andreas sitt parti og 6 fra mitt parti. Og nå -- nå begynner vi...

Siste hang hadde Zems fridd til Reina, så det var en spent cleric som møtte de andre neste kveld. Etter en stund snudde hun seg og sa: "Vel, siden du er en baron i en av fars provinser, så er du iallefall verdig," (Gulp! Hikst! Galafrieds anm.) Du er jo også veldig sjarmerende, så derfor sier jeg ja."

Zeims og Rina giftet seg der og da, men det offentlige bryllupet måtte de selvfølgelig vente med. Sånn til opplysning: Reina er datteren til herskeren i Thyatis.

Noen dager senere skulle Reina og Rannulf til Norvik i Vestland. Partiet hadde ikke noe å gjøre, så de ble med karavanen til Norvik.

Etter å ha vært i Norvik i et par dager, ble de oppsøkt av en munk. Han ga dem et brev og stakk av. Illskjegg leste brevet, som sa at han måtte samle noen venner og dra til hovedklosteret, en dagsreise utenfor byen.

Der ble partiet mottatt av ypperstepresten selv. Han fortalte at Vestland var ille ute. Det hadde nettopp vært krig mellom Ostland og jarldømmene i Sudrfjord. Kongen og sønnen og hans sønn var begge døde, kronen borte og Ethengar var i ferd med å angripe. "Dere må finne kronen, og en kongssønn som ble kidnappet da han var to måneder gammel," sa presten. Det eneste sporet han visste om, var at de burde dra nordover, til en helligdom (et *Shrine*) et sagn sa rommet en illusjon, som kunne vise hvor kronen var.

Dagen etter hadde de nådd frem til helligdommen. Illusjonen viste at kronen lå på en øy i et vann ved to høye fjell. Plutselig dukket det en mann opp bak dem. Han fortalte at han var vokter over helligdommen, som hans far før ham. Han fortalte at han visste hvor de to fjellene var, og partiet dro dit.

Noen dager senere var de ved innsjøen. I noen busker fant de en båt, og seilte over til øya. I et av rommene fant de krona, og en ring - Galafried tok den på seg. Partiet gikk ut på ringmuren. Alatys og Galafried klatret ned, og Galafried brukte en "Fly"-formel og fløy over til der de hadde funnet båten. Alatys derimot stakk av med båten.

Uvitende om dette gikk resten av partiet inn i hovedtårnet. Der ble de angrepet av 12 høylevels cleric'er. Det var såvidt de overlevde. Illskjegg, Allan Ray og Zems fikk seg litt av en overraskelse da de fant at båten var vekk. De satte straks igang med å bygge en flåte av dører fra huset. Partiet ble tilslutt gjenforenet og dro lykkelige tilbake mot shrinet.

Om kvelden før de la seg (de hadde omtrent en dagsreise igjen før de var fremme ved helligdommen) begynte kronen å snakke. Den sa at de måtte dra til et tårn ved sjøen, for der var arvingen. Etter en stund sovnet de. Neste morgen våknet Illskjegg først. Plutselig skrek han ut. Galafried var forsvunnet. Det samme var alle pengene, hestene, alle de magiske tingene bortsett fra våpnene, krona og all maten bortsett fra en ukes rasjoner.

Galafrieds historie: Da han var blitt Kaotisk av ringen han fant, bestemte han seg for å stikke av med alt han trengte. Først dro han til Ethengar City, der han solgte kronen. Deretter betalte han en magic-user for å teleportere ham til Kelvin. Der solgte han alt de hadde av land i Wendor, og husene deres i Kelvin. Han tok også alt de hadde av ting i Kelvin. Deretter fortalte han at det hadde vært en heroisk kanmp, men dessverre var de andre ikke til å redde. Stephan Karameikos III ga ham tittelen *Duke of Haven*, og en del dominions. Reina skulle nå istedet gifte seg med Duke Kraqus av Thyatis. Alle pengene Galafried hadde fått (stjålet) brukte han til å befeste Haven.

Illskjeggs historie: Da Galafried stakk av, fulgte de sporene hans. Da de kom til Ethengar City, fant de raskt ut at Galafried hadde solgt kronen. De fikk også vite at Galafried hadde dratt sydover. Allan Ray foreslo at de skulle bli med en magiker som skulle bruke en teleport sydover. 4 uker senere skulle en magiker dra til Thyatis, og partiet ble da med ham.

I Thyatis var det stor fest. Da Zems så Reina gå blant folkemengden, løp han frem. Da Reina fikk se Zems, skrek hun til og besvimte. Samtidig kastet soldater seg over partiet og arresterte dem. Det hele endte med at de ble landsforvist fra Thyatis. I Karameikos gikk det like dårlig. Ingen trodde at de levde. Partiet ble enig: De **måtte** inn i slottet til Galafried. Zems kledde seg derfor ut som en magiker og gikk til Haven. Der ble han mottatt av vaktene, og sendt inn på et kontor. Etter en stund kom det en mann inn og skrev Zems inn i skolen. Plutselig gikk døra opp, og 6 soldater stormet inn. Zems ble slått i svime.

Da han våknet, var han i et fengsel. Heldigvis var låsen rusten, og Zems kom seg ut. Etter å ha løpt i korridorene en god stund, fant han en hemmelig gang. Hva som skjedde der inne, kan jeg ikke si noe om. Men resultatet ble at Zems fikk Galafried "frisk" igjen, kronen i Ethengar til å bli falsk (den ekte var der istedet), og fikk alle teleportert tilbake til helligdommen. Han brukte wish-formler -- det er alt det andre som skjedde jeg ikke kan fortelle om.

Vel tilbake i shrinet, dro de straks avgårde til tårnet de hadde fått høre om. (Og nå rusher jeg litt.) Der var det bare monstre, og en skipsreder som til takk seilte dem til heksas øy. Der var arvingen.

Nå satte partiet kursen rett mot klosteret. På veien ble de angrepet av soldatene til Vana Cullan. Vana Cullan var hertug i Vestland. Han hadde ønske om å bli konge selv, og det var derfor han som hadde ansatt trollkvinnen, og ordnet med kidnappingen av arvingen. Like etterpå dukket Vana Cullan opp. Han utfordret Illskjegg til en kamp på liv og død. Illskjegg døde. Plutselig begynte arvingen å hakke løs på Zems. Zems dukket, og kastet Hold Person på arvingen. Plutselig hørte de et hyl. Det var fra trollkvinnen; hun hadde brukt en Magic Jar-formel.

Noen dager senere var det fest. Kongen ble kroent, Ethengar oppga invasjonen, og alt var bra igjen. Partiet ble teleportert til Specularum, der de fikk ordnet opp i alt. Ekteskapet til Reina var ugyldig, og med stor stat ble hun gift med Zems. Zems og Galafried ble utnevnt til hertuger og fikk litt land.

Endelig gikk det bedre for dem. Etter å ha vært hjemme et halvt år, fikk Galafried (dvs. hans kone Darya) en sønn. Det neste året valgte de å være hjemme. Reina fikk en sønn og Darya en datter i løpet av dette året. Illskjegg bygde seg et vertshus og en treningshall, Alatys startet et *Thieves' Guild*, og Allan Ray en vingård. Zems bygde seg et palass, mens Galafried bygde havn til landsbyen sin. Rannulf bosatte seg også her, og bygde en tekstilfabrikk. Fritiden brukte han på å forske i magiske gjenstander.

Eventyrlysten satt fortsatt igjen i våre venner, så da Stephan Karameikos III spurte dem om de ville ha et oppdrag, svarte de ja. I begynnelsen av 1002 AC pakket de sakene og teleporterte til Specularum. Der fortalte Stephan Karameikos at noen sjøfolk hadde oppdaget en øygruppe syd for Karameikos. Det var parteits oppgave å reise dit, kartlegge øyene og ordne en handelsavtale med beboerne der.

Jeg skal ikke fortelle så mye om hva som skjedde der, men Illskjegg greide å sette igang et vulkanutbrudd som utslettet 75% av øya. Ytterligere 10% ble tatt av flommen som fulgte av utbruddet. Noen handelsavtale fikk de ikke, så Stephan III var forbannet da de kom hjem etter et halvt år.

Nå begynte Alatys å få problemer med lauget sitt. Hun ville bli fri, men da måtte hun dra til *Temple of Zoot* og finne *"The Black Arrow"*. Partiet ble med henne. Templet var konstruert med en masse teleportasjons-mekanismer, som de brukte lang tid på å komme gjennom.

Til slutt fant de tronrommet, der de møtte Golthar! Han var nå 14. levels M-U, og det var bare såvidt de greide å drepe ham.

Siden de var i nærheten av Zems sitt hjem, valgte de å dra dit. Der brant det overalt. 7 røde drager lå spredd over hele landskapet. Galafrieds hvite drage var her også, stygt skadet. Dragen fortalte at landsbyen ble angrepet av ofer 600 digre røde drager. Reina kjempet hardt, men var drept. Barna til Zems var i live. De dro alle til Galafried, og sitter der nå og sørger.

Der forlater vi våre venner til neste gang. Fortsettelse i neste nummer.

Kim S. Olsen

I rollespillet Norsk Automobil-ferie skal spillerne utfylle hver sin rolle i en alminnelig norsk kjernefamilie på biltur. Forhåpentligvis har du selv erfaring fra bilferier i din ungdom som du kan bruke for å tilføre denne fantasien den rette glød av fellesskap og nærhet.

Den norske kjernefamilien har fire medlemmer; mor, far, storesøster og lillebror. Man må altså være fire (i tillegg til spillederen) for å kunne spille NAF.

Etter å ha fordelt rollene seg imellom kan spillerne fordele 60 poeng på sine fire karakteristikker. Disse poengene vil avgjøre hvor sterke karakterene er på forskjellige felter.

Karakteristikkene er; EGO; som avgjør mentale konflikter, FYSIKK; som avgjør fysiske konflikter, INNSIKT; som avgjør kunnskapskonflikter og MORAL; som avgjør hvor mange frustrasjoner karakteren tåler.

Turen arter seg som en kamp mellom motstridende interresser. Medlemmene av kjernefamilien prøver stadig å oppnå sine egne små mål som ofte går på tvers av de andres interresse og da særlig fars ønske om å komme fort frem. Far får korreksjonspoeng for å komme frem tidsnok og for å hente inn tid som blir tapt på grunn av de andres sommel. Mor får poeng for å overta kjøringen, få far til å kjøre sakte og for å gå på handlerunde der anledningen byr seg. Storesøster får korreksjonspoeng for å lykkes med småkrimminelle aktiviteter, for å få sitte i forsetet og for å heve det alminnelige frustrasjonsnivået. Lillebror får poeng for å få viljen sin, for å få kjøpe noe og for å få lovnader om ekstra gjæve gaver til bursdag eller jul (gjelder også storesøs). Alle får selvsagt poeng i andre situasjoner også. Det er opptil spilleder å dele ut disse poengene utfra hvor positiv situasjonen er for den enkelte. Når én av familiemedlemmene får korreksjonspoeng får alle de andre tilsvarende antall frustrasjonspoeng hver. Når man har fått like mange frustrasjonspoeng som man har satt i verdi på MORAL, blir man handlingslammet. Å være handlingslammet vil si at man ikke kan ta initiativ til poenggivende aksjoner (man må likevel ikke glemme at man fremdeles kan score høyt på godt rollespill). Hvert fjerde frustrasjonspoeng går direkte på en av karakteristikkene som minus. Hvert femte frustrasjonspoeng vil flytte karakteren ett trinn nedover på den fryktelige MENTALITETS-SKALAEN.

MENTALITETS-SKALAEN
NORMAL
KYNISK (+innsikt)
AGGRESSIV(+fys/-inns)
HYSTERISK (-fys/inns)
HANDLINGSLAMMET * * * *

De plusser og minuser som står oppgitt på mentalitets-skalaen gir ett kolonneskift i positiv eller negativ retning på tabellen som er gjengitt nedenfor.

UTSTYR: Far har 5000 kroner og ett gevær i kofferten. Mor har 500 kroner og en nistekurv (med godterier bl.a.). Dessuten er det mor som leser kartet (innsikt). Storesøster har 50 kroner og siste nummer av Romantikk (tillatt lesning). Lillebror har 5 kroner (ikke lov å bruke dem av far), én syttendemai-blåse og én skitten bamse med glidelås på magen (lomme for hemmelige ting).

Når man skal bruke tabellen finner man verdien på den karakteristikken man bruker i kolonnen til venstre. Man ruller terningen og finner resultatet i en kolonne på denne linjen. Den øverste linjen viser hvilket resultat de forskjellige kolonnene står for.

	Umuli	Probl	Kreve	Vansk	Lett	–
01					1	2-20
02				1	2	3-20
03			1	2	3	4-20
04		1	2	3	4	5-20
05	1	2	3	4	5	6-20
06	1	2	3	4	5-6	7-20
07	1	2	3	4-5	6-7	8-20
08	1	2	3	4-5	6-8	9-20
09	1	2	3	4-6	7-9	10-20
10	1	2	3-4	5-7	8-10	11-20
11	1	2	3-4	5-7	8-11	12-20
12	1	2	3-4	5-8	9-12	13-20
13	1	2	3-5	6-9	10-13	14-20
14	1	2-3	4-6	7-10	11-14	15-20
15	1	2-3	4-6	7-10	11-15	16-20
16	1	2-3	4-6	7-11	12-16	17-20
17	1	2-3	4-7	8-12	13-17	18-20
18	1	2-4	5-8	9-13	14-18	19-20
19	1-2	3-5	6-9	10-14	15-19	20
20	1-3	4-6	7-10	11-15	16-19	20

ROLLE: ______

PENGER: ______

EGOISME: ______

FYSIKK: ______

INNSIKT: ______

MORAL: ______

KORREKSJONSPOENG

FRUSTRASJONSPOENG

				/	kynisk
			/		aggress.
		/			hysteri.
/					h.lammet

RsNAF©

SCENARIO nr. 1

"IDYLL MED GEVÆR OG UTOLMODIG ONKEL".

Far, mor, storesøster og lillebror bor i Drammen, dette velsignede sted med likefrem betong og joviale bussterminaler. Det er lørdag og formiddagen har vært hektisk i vår lille kjernefamilie. Hele familien skal tilbringe høstferien på hytta sammen med fars bror og hans familie. Far har avtalt med onkel å møte dem på Momarken klokken 13.00. Etter å ha kastet i seg en liter frokost, lesset bilen og ha gravd frem ungene fra forskjellige gjemmesteder, lar far bilen gli forsiktig og prøvende ut gjennom porten og setter kursen mot Oslo. Klokken er 11.30 og far har det travelt. De er blitt alt for sene allerede. Onkel liker ikke å vente og far er nødt til å stikke innom jaktsjappa ved rådhuset inne i Oslo for å kjøpe ammunisjon.

OVERSIKT FOR KJØRESTREKNING, FARTSGRENSER OG TIDSFORBRUK

Strekning		30km/t	60Km/t	90km/t	120 km/t	150km/t	180km/t
Drammen-Asker	21km	42	21	14	10 1/2	9	7
Asker-Sandvika	9km	18	9	6	4 1/2	4	3
Sandvika-Oslo	12km	24	12	8	6	5	4
Oslo-Tusenfryd	21km	42	21	14	10 1/2	9	7
Tusenfryd-Elvestad	18km	36	18	12	9	8	6
Elvestad-Spydeberg	9km	18	9	6	4 1/2	4	3
Spydeberg-Askim	6km	12	6	4	3	2 1/2	2
Askim-Momarken	9km	18	9	6	4 1/2	4	3

Fartsgrensene er på oversikten merket med grått. Dersom man holder farten under fartsgrensen kan man kjøre uten fare for uhell. Å kjøre akkurat på fartsgrensen betyr at man må klare et "lett" resultat eller bedre på konflikttabellen . Å kjøre ett hakk fortere enn fartsgrensen er "vanskelig", to hakk fortere er "krevende", tre hakk fortere er "problematisk" og å kjøre fire hakk fortere enn fartsgrensen er "umulig".

Dersom man ikke oppnår det resultatet man må ha vil man forulykke på en eller annen måte. Ligger man på fartsgrensen får man motorstopp (som tar 3 minutter for hvert forsøk på reparasjon; bruk innsikt). Dette vil ta maksimum 12minutter.(første stopp er lett, andre stopp er vanskelig, osv.). Dersom man kjører ett hakk fortere enn fartsgrensen får man en skrens når man mislykkes. En skrens vil koste ett minutt, men fører samtidig til at man må kaste ett ekstra "redningskast" (se nedenfor) for å unngå en mindre kollisjon. Dersom farten er to hakk høyere enn fartsgrensen vil man dersom man mislykkes få en mindre kollisjon. En mindre kollisjon skaper ikke skader på andre enn bilen. Bilskaden kan repareres med ett forbruk av 5 minutter pr. forsøk (opptil 20 minutter max). Dersom man kjører tre hakk fortere enn fartsgrensen og mislykkes vil man bli innblandet i en større kollisjon. En større kollisjon kan medføre personskade. Alle tar ett redningskast for å se om de besvimer. De må klare å rulle likt eller under sin fysikk-karakteristikk. En besvimelse medfører fullstendig handlingslammelse i én strekning (den etterfølgende). Reparasjonen av bilen vil i dette tilfelle koste 10 minutter pr. forsøk (maks 40 minutters opphold). Dersom man kjører fire hakk fortere enn fartsgrensen og mislykkes blir bilen vrak, alle som vil overleve må klare ett problematisk resultat i redningskastet (hardt kvestet) eller "umulig" (trenger ett plaster). Bilen blir totalvrak og scenarioet er avsluttet.

REDNINGSKAST

Hver gang man mislykkes med ett kjørekast (ett for hver strekning) skal man slå ett redningskast for å unngå virkningen av dette. Redningskastet må gi ett resultat som er ett hakk vanskeligere enn det resultatet man skulle hatt på kjørekastet.

VÅRT KJÆRE UTRYKNINGSPOLITI

Når man velger å kjøre fortere enn fartsgrensen (fy) vil spillederen rulle en tyvesidet terning for å se om UP dukker opp. En 1 eller 2 vil som fra troll i eske fremtrylle to smilende onkler (ikke den onkelen) som vil ilegge synderen en bot på 3000 kroner og ta den velsignede røde lappen. Både mor og far har selvsagt sertifikatet.

Hver gang far blir stoppet eller har et kjøreuhell må han og mor slå et konfliktkast på egoisme for å se om mor overtar kjøringen for én strekning. Far overtar automatisk etter én strekning selv om han har mistet...

KORREKSJONSPOENG OG FRUSTRASJONSPOENG

Far vil motta 6 korreksjonspoeng for å komme tidsnok til avtalen med onkel. For hvert femte minutt han overskrider avtalen med vil han miste ett korreksjonspoeng. De andre i familien må prøve å oppnå korreksjonspoeng (vanligvis enkeltpoeng) på lignende måter som er nevnt på karakterarket. For å avgjøre hvem som har vunnet spillet vil man regne sammen antallet korreksjonspoeng med en gitt poengsum (fra 1 til 10) for godt rollespill.

Frustrasjonspoeng får man hver gang noen andre får ett korreksjonspoeng og hver gang man mislykkes med noe (selv om det er andre som ødelegger for en)

VELKOMMEN TIL EN FERIE-IDYLL OG LYKKE TIL !

©

T. H. MØRKRID

AV/BY